

*Часть 2*

**ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ  
И ПУТИ РЕШЕНИЯ**

УДК 378.143

**Н.К. Антропова, С.Н. Каташинских**  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный  
лесотехнический университет», г. Екатеринбург

**Т.Б. Багирова**  
ФГАОУ ВО «УрФУ имени первого  
Президента России Б.Н. Ельцина», г. Екатеринбург

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Рассматриваются признаки информационного общества. Обосновывается необходимость применения в современном образовании интерактивных форм образовательной деятельности. Подробно проанализированы образовательные квесты как одна из возможных форм образовательной деятельности на примере квеста, проводимого в УГЛТУ.

*Ключевые слова:* информационное общество, образование, учебный процесс, интерактивная образовательная деятельность, квест.

**N.K. Antropova, S.N. Katashinskikh**  
Ural State Forest University, Yekaterinburg  
**T.B. Bagirova**  
Ural Federal University, Yekaterinburg

**INTERACTIVE FORMS OF EDUCATIONAL  
ACTIVITY ORGANIZATION**

The article deals with the features of the information society. The necessity of using interactive forms of educational detail in modern education is justified. Educational quests are analyzed in detail, as one of possible forms of educational activity, on the example of a quest held at USFEU.

*Keywords:* information society, education, educational process, interactive educational activities, quest.

Современное общество характеризуется как информационное. Научные исследования информационного общества появились еще в середине XX в. Ученые отмечали, что «центром потребления в обществе станут не товары, как в индустриальный период, а время. Под влиянием компьютеризации будет обеспечена доступность к источникам данных, знаний, информации. Основную ценность будет иметь информационная емкость продукта, а следовательно, акцент будет не на производстве материальных благ, а на производстве информационных продуктов и ресурсов. Такое изменение в способе производства неизбежно изменит и само общество, его структуру, формы взаимодействия» [1].

Главная идея всех концепций информационного общества заключается в том, что миниатюризация компьютеров, повсеместная роботизация ведут к тому, что все большее количество людей занимается интеллектуальным трудом. Новая современная система интерактивных коммуникаций неизбежно меняет характер взаимоотношений в обществе. Маркером этого процесса может быть система образования, ведь именно она, наряду с семьей и иными референтными группами, является основным агентом социализации личности.

Все чаще в учебном процессе используются интерактивные формы образовательной деятельности. Детерминировано это как внешними факторами, так и внутренними. Среди внешних факторов в первую очередь мы называем такие, которые связаны с изменениями в системе взаимодействий в обществе (о них было сказано выше). К внутренним факторам относятся потребности современных учеников и студентов, особенности их восприятия информации (в первую очередь так называемое клиповое мышление), привычки, образ жизни, когда цифровые технологии уже являются неотъемлемой частью их существования.

К интерактивным формам организации образовательной деятельности можно отнести следующие: образовательные квесты; интерактивные игры; проектная деятельность; мастер-классы; создание проблемных ситуаций; экспериментирование; кейс-технологии; деловые и ролевые игры; дебаты и т.д.

В последнее время появляется много новых инструментов для образовательного процесса: онлайн-курсы; мобильные приложения, позволяющие освоить технические, гуманитарные, естественные науки и различные языковые программы, и многое другое.

В этой статье мы подробнее остановимся на образовательных квестах. В образовательном процессе квест – это специально организованный вид исследовательской деятельности. Квест – это игра, где

ради достижения цели игроки решают задачи и преодолевают препятствия. Игрокам приходится общаться между собой, искать и анализировать информацию. Исход квеста зависит от самих участников. В квестах есть элементы сюжета, ролевой игры. Квест – это неординарная организация образовательной деятельности и захватывающего сюжета, это и современная интерактивная технология; и инструмент для тренировки и развития мозга; и альтернатива компьютерным играм; и способ узнать что-то новое и интересное. Выбор квестов очень разнообразен. Это и пешеходные квесты, и перфомансы (участвуют актеры), квестории (имеют сюжет, предысторию, тайную цель), экшн-игры (для любителей активного времяпровождения), хоррор-квесты («страшилки»), квест в реальности, YR-квест и др.

Во многих вузах сейчас проводятся самые разные квесты. Так, например, в УГЛТУ существует образовательный квест «Сказочная тайга (студенческий кампус Лестеха)». Основной целью проведения квеста является развитие творческого потенциала учащихся общеобразовательных школ и средних специальных учебных заведений. Задачи этого квеста: создание условий для участия молодежи в общественно-политической и культурной жизни, в деятельности общественных объединений; демонстрация образовательных возможностей и материально-технического обеспечения УГЛТУ, условий обучения и внеучебной деятельности; поддержка молодежных инициатив, развитие добровольческого и волонтерского движения в УГЛТУ [2].

Таким образом, мы можем заключить, что в современном образовании интерактивные образовательные технологии необходимы не просто для разнообразия учебной деятельности, это требование общества. Они позволяют более эффективно налаживать коммуникацию с учащимися и оптимизировать образовательный процесс.

### *Библиографический список*

1. Ницевич, В.Ф. Цифровая социология : теоретико-методологические истоки и основания / В. Ф. Ницевич // Цифровая социология. – Т. 1.– № 1. – 2018. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-sotsiologiya-teoretiko-metodologicheskie-istoki-i-osnovaniya> (дата обращения 10.03.2020).
2. Сказочная тайга // Уральский следопыт : ежемесячный журнал путешествий по Уралу, приключений, истории, краеведения и научной фантастики. – URL : <http://www.uralstalker.com/meropriyatiya/uralstalker-ugltu18/> (дата обращения 10.03.2020).